Guida completata il 15/11/2025.

La seguente guida serve per raggiungere il Rango A in Resident Evil 2 (1998) in meno passaggi possibili.

Ottenere il **RANGO A** (o **RANGO S** in giapponese) è importante perché permette di sbloccare extra nel gioco come scenari alternativi e armi infinite.

Per sbloccare **HUNK** bisogna ottenere Rango A in uno scenario.
Per sbloccare **TOFU** bisogna aver già sbloccato **HUNK** e aver completato **6 PARTITE DI FILA** (si avete letto bene) sullo **STESSO SAVEFILE**.
Per sbloccare il **LANCIARAZZI INFINITO** bisogna completare solo lo **SCENARIO A** in meno **di 2 ore e 30** con il **RANGO A** o **B**.
Per sbloccare il **MITRA INFINITO** bisogna completare lo **SCENARIO B** in meno di 3 ore con il **RANGO A** o **B**.
Per sbloccare la **GATLING** (chiamata volgarmente nel gioco **ROTELLONE**) bisogna completare lo **SCENARIO B** con **RANGO A** o **B NON SALVANDO MAI**.

REQUISITI PER IL RANGO A

- Non usare **SPRAY MEDICI** per curarti ma solo le **ERBE**. Per questo nella guida non li menzionerò.
- Non è necessario raccogliere i documenti.
- Bisogna completare il gioco in meno di **2 ORE**.
- Si possono usare un massimo di **3 SALVATAGGI**.
- **NON** si possono usare le armi infinte.
- Saltare i filmati è **NECESSARIO** per risparmiare tempo.

Puoi liberamente seguire questa guida anche solo per divertirti e non tornare troppe volte a depositare gli oggetti.

LEGENDA DEI COLORI

Con il colore **BLU** verranno evidenziate le risorse e le armi che puoi raccogliere/portare con te.
Con il colore **ROSSO** verranno evidenziate le risorse da lasciare nel baule e/o azioni da NON fare.
Con il colore **VERDE** verranno evidenziati i documenti e gli oggetti chiave, oltre alle azioni richieste.
Con il colore **NERO** verranno evidenziati codici e soluzioni dei puzzle.

CLAIRE A

STRADE DI RACCOON CITY

- Raggiungi il negozio di Kendo.
- Raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA x2** dietro i banconi e la **BALESTRA** addosso al cadavere di Kendo.
- **MUNIZIONI PISTOLA** nel van bianco in fondo al vicolo.
- **MUNIZIONI PISTOLA** nella pattumiera vicino alle scale dopo la scala antincendio verde.

- **MUNIZIONI PISTOLA** nel bus.
- **ERBA VERDE** fuori l'R.P.D.

R.P.D. PRIMO PIANO

- Sali la rampa sulla sinistra e prendi la prima porta sulla sinistra. Chiameremo questa stanza la stanza di Marvin.
- Dopo il filmato, raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** sulla scrivania. Usa poi il computer nella hall e apri le porte. Prendi le doppie porte a sinistra di dove sei entrato. Sarai nell'Ala Ovest.
- Posa il **COLTELLO** e raccogli il **DOCUMENTO** sulla panca. Prosegui.
- Chiameremo questa zona il Corridoio del Licker: raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** dal cadavere senza testa. Uccidi il Licker con la balestra. Poi raccogli l'**ERBA VERDE** verso la fine del corridoio. Prosegui e non entrare nelle doppie porte della prossima zona ma ancora più avanti.
- Questa zona la chiameremo il corridoio Camera Oscura: uccidi tutti gli zombie che vedi e raccogli **l'ERBA VERDE x2** davanti alla Camera Oscura. Combina le 3 erbe per creare il **MIX DI ERBE VERDI x3**. Sali le scale.

R.P.D. SECONDO PIANO

- Risolvi l'enigma **(le due statue devono guardare quella al centro)** e raccogli il **GIOIELLO ROSSO**. Prosegui.
- Entra nell'ufficio dell'R.P.D. e raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** dietro la scrivania di Wesker, il **RULLINO SEGRETO** (spammando azione 50 volte sulla scrivania di Wesker), il **DIARIO DI CHRIS** + **MEDAGLIONE**. Uscendo, raccogli il **FAX**.
- Tornando indietro, raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** dietro la statua.

R.P.D. PRIMO PIANO

- Usa il medaglione sulla statua nella Hall per ottenere la **CHIAVE DI PICCHE**. Torna nel corridoio da dove sei arrivato qui.
- Posa **L'ERBA VERDE, IL GIOIELLO ROSSO, IL RULLINO e la BALESTRA**. Prosegui di nuovo verso il corridoio del Licker.
- Usa la Chiave di Picche nel corridoio del Licker. Nell'Archivio, raccogli il **DOCUMENTO** sullo scaffale e poi raccogli la **MANOVELLA QUADRATA** spostando la scaletta in fondo e mettendola contro il mobile per poi salirci sopra. Torna al secondo piano.

R.P.D. SECONDO PIANO

- Sulla via del ritorno, rientra nell'ufficio R.P.D. e prendi il **LANCIAGRANATE** dall'armadietto in metallo. Raccolta quest'arma, apri la porta in fondo.
- Nella nuova zona, in fondo al corridoio, raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** e poi apri il cassettino con il grimaldello e raccogli le **GRANATE AL NAPALM**. Prosegui.
- Nella Libreria, sali al terzo piano e apri la porta.
- Sulla balconata, batti il licker. Entra nella porta qui avanti dietro e sarai nella Torre Orologio. Usa la Manovella Quadrata contro il muro e poi torna alla libreria.

- Corri in fondo sulla passerella di legno e cadi nel buco. Risolvi l'enigma **(i primi due scaffali a partire da sinistra li devi orientare a destra)**, prendi la **PIETRA SERPENTE** e poi raccogli **l'ERBA ROSSA**. Esci dalle doppie porte lì vicino.
- Attraversa la balconata, attiva la shortcut della scala di emergenza e vai nella save room. Qui posa la **PIETRA SERPENTE**, raccogli un'**ERBA VERDE** e combinala con l'**ERBA ROSSA**. Lascia il **MIX DI ERBA ROSSA E VERDE** e poi raccogli l'**ACCENDINO** sul divano e il **DOCUMENTO** vicino la macchina da scrivere.
- Entra nel corridoio, poi nel corridoio seguente. Raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** dal cadavere beccato dai corvi. Prosegui in fondo verso l'eliporto.
- Qui scendi le scale fino alla cabina elettrica e raccogli l'altra **BALESTRA** e la **MANOPOLA VALVOLA**.
- Usa la manopola valvola sulla valvola sul tetto nell'eliporto.
- Ritorna indietro nel corridoio con il cadavere beccato e prendi la porta a metà del corridoio. Raccogli l'**ERBA VERDE x3**.

R.P.D. PRIMO PIANO

- Nell'ufficio Est raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** dal cadavere di fronte a te. Elimina tutti gli zombie in questa stanza. Esci dalle doppie porte.
- Elimina l'orda di zombie nel corridoio e poi raccogli l'**ERBA VERDE** vicino al distributore.
- Torna alla zona Ovest e posa il **MIX DI ERBE VERDI, LA BALESTRA, LA MANOPOLA VALVOLA** e **L'ERBA VERDE**. Raccogli dal baule invece il **GIOIELLO ROSSO**.
- Vai nella Sala conferenze (è dopo il corridoio del Licker) e nel retro usa l'accendino sul quadro ad olio. Otterrai il secondo **GIOIELLO ROSSO**.
- Torna nella Hall e poi nell'ufficio ovest con la cassaforte. Vai PRIMA dietro alla scrivania e raccogli **l'ERBA VERDE x 2**. Combinale per liberare spazio. Poi avvicinati alla cassaforte inserisci **2236**. Raccogli le **GRANATE ACIDE** e la **MAPPA DELLA STAZIONE DI POLIZIA**. Ritorna su al secondo piano.

R.P.D. SECONDO PIANO

- Vai nel corridoio con il fuoco (ora spento) ed entra nel ripostiglio d'arte. Usa i due gioielli sulle statue di fianco a quella centrale. Raccogli la **CHIAVE DI QUADRI** e la **PIETRA BLU**.
- Torna alla Save Room. Posa il **MIX DI ERBE**, l'**ACCENDINO,** le **GRANATE ACIDE** e la **PIETRA BLU**. Prendi il **LANCIAGRANATE** e un'**ERBA VERDE** dal baule e crea un nuovo **MIX DI ERBE**. Torna al sottoscala vicino alla Camera Oscura.

R.P.D. PRIMO PIANO

- Vai nella stanza in fondo al corridoio e aprila. Sarai nel magazzino delle prove. Prendi il **RULLINO** in fondo, le **MUNIZIONI BALESTRA** e l'**ESPLOSIVO**. Torna al corridoio della Camera Oscura ed entra nella Camera Oscura.
- Nella Camera Oscura, raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** dal mobile bianco sulla destra appena entri. Posa le **MUNIZIONI BALESTRA** e sviluppa i due rullini. Infine, carica di Granate Acide il Lanciagranate e raccogli il **DOCUMENTO** dietro la macchina da scrivere.

- Torna nel magazzino della camera oscura e prosegui. Sarai nuovamente nella stanza di Marvin. Raccogli l'**ERBA VERDE** e il **DETONATORE**. Combina la bomba con il detonatore. Raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** da un armadietto in fondo e poi esci verso la Hall sbloccando così la porta.
- Vai verso il corridoio delle sale interrogatori (è nella zona ad ovest), sblocca la porta e scarta la chiave ma non entrare. Qui nel corridoio trova l'**ERBA ROSSA**, raccoglila e combinala con quella verde per creare il **MIX DI ERBA ROSSA E VERDE**. Dentro la stanza appena sbloccata, raccogli il **CAVO ELETTRICO** e la **PIETRA AQUILA**. Torna alla Save Room del secondo piano con la shortcut della Hall.

R.P.D. SECONDO PIANO

- Nella Save Room, posa il **MIX DI ERBA ROSSA E VERDE** e prendi la **PIETRA SERPENTE**. Usa l'esplosivo nel corridoio qui vicino. Vai nella stanza di Irons e subito dopo nel magazzino qui vicino, incontra Sherry e raccogli il **DOCUMENTO**. Poi nella stanza di Irons, metti le pietre nel pannello dietro la sedia e prendi la **CHIAVE DI CUORI** e il **DOCUMENTO**.

R.P.D. PRIMO PIANO

- Usa la chiave di cuori nella porta che necessita questa chiave, la trovi nell'ufficio est. Raccogli L'**ERBA VERDE x2** e poi usa il cavo vicino alle finestre per attivare il meccanismo. Scendi le scale.

R.P.D. SOTTERRANEI

- Al bivio gira a destra ed entra nelle doppie porte. Prendi l'**ERBA VERDE** e la **MAPPA DEI SOTTERRANEI** e risolvi l'enigma **(su, su, giù, giù, su)**.
- Vai nel parcheggio e in fondo raccogli l'**ERBA VERDE**. Torna indietro, nel corridoio elimina i cani e poi arriva all'altra estremità del corridoio. Prima di entrare dalle doppie porte, sulla destra sul carrello ci sono **MUNIZIONI PISTOLA** nascoste. Prosegui nelle doppie porte.
- Combina 3 Erbe verdi per creare il **MIX DI ERBE VERDI** e prendi l'**ERBA ROSSA**. Combina l'**ERBA ROSSA** con l'erba verde per creare il **MIX DI ERBA ROSSA E VERDE**. Scendi, ed entra nella Save Room.
- Nella Save Room posa **tutti i curativi** tranne un mix a tua scelta ed esci.

SHERRY

- Vai di fronte e risolvi il puzzle della chiave (devi creare un ponte di casse di legno e allagare la stanza).
- Vai nell'altra porta e raccogli le **GRANATE**. Fatto questo, torna all'ascensore.

R.P.D. SOTTERRANEI

- Raccogli gli oggetti lasciati da Sherry.
- Torna su, nel corridoio elimina i due Licker. Poi entra nell'Obitorio e prendi la **SCHEDA ROSSA**.
- Usa la scheda rossa con la console a muro e vai nell'armeria. Raccogli tutte le **MUNIZIONI PISTOLA** e **MUNIZIONI BALESTRA** ma NON la **MITRAGLIATRICE** e lo **ZAINO** se vuoi ottenere il Rango A.

- Torna su e apri la stanza del custode.

R.P.D. PRIMO PIANO

- Nella stanza del custode, raccogli le **GRANATE ACIDE** e il **DOCUMENTO**.
- Torna ad una Save Room e lascia le **GRANATE** e le **MUNIZIONI BALESTRA**. Porta con te l'**ACCENDINO**.
- Vai nel corridoio interrogatori ed entra nella stanza attigua a quella che ha sfondato prima il licker. Al suo interno, raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA**.
- Apri l'ultima porta del corridoio, vai in fondo e risolvi l'enigma **(la soluzione dovrebbe essere 12 – 13 - 11 ma varia a seconda del seed della partita)**. Infine, raccogli il **RULLINO** e il **PEZZO DI INGRANAGGIO**.
- Vai a sviluppare il rullino nella Camera Oscura.
- Dirigiti verso il terzo piano.

R.P.D TERZO PIANO

- Dirigiti alla torre orologio e usa l'ingranaggio appena trovato con il meccanismo. Raccogli la **PIETRA BLU**.
- Dirigiti alla Save Room del Secondo Piano vicino la Hall.

R.P.D. SECONDO PIANO

- Unisci le due metà di pietra blu per ottenere la **PIETRA GIAGUARO**. Curati se sei in stato giallo/rosso, lascia il **LANCIAGRANATE** e l'**ACCENDINO** e porta con te una cura e la **BALESTRA** e le **MUNIZIONI BALESTRA**.
- Vai verso l'ufficio di Irons e metti la terza pietra nel suo scompartimento. Raccogli il **DOCUMENTO** e scendi con l'ascensore.
- Raccogli le **GRANATE ACIDE** nella sala di tassidermia.
- Scendi e batti il boss. Torna su, recupera Sherry e torna giù dove hai battuto il boss. Prosegui finché non sarai nelle fogne.

SHERRY, PARTE 2

- Raggiungi il magazzino, da lì vai verso destra fino al condotto di aerazione. Prendi il **MEDAGLIONE DEL LUPO**.

FOGNE

- Raccogli le **ERBA BLU x2** lungo la strada. Raggiungi il magazzino.
- Nella Save Room raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** dal borsone e il **DOCUMENTO** sul bancone. Crea e lascia **MIX DI ERBA ROSSA VERDE BLU**. Combina le munizioni acide con il **LANCIAGRANATE** e posalo. Porta con te la **MANOPOLA VALVOLA**.
- Apri la porta con il grimaldello e scendi giù. Nello scaffale in fondo ci sono delle **GRANATE**. **POSALE** nella Save Room.

- Usa l'ascensore per scendere, vai lontano dalla telecamera e entra nella piccola alcova con i due soldati per raccogliere delle **GRANATE AL NAPALM**.
- Prosegui fino a trovare Annette Birkin. Poi usa la **MANOPOLA VALVOLA** per abbassare il ponte e poi rialzalo quando sei passato oltre. Raccogli prima le **ERBA VERDE x2** e combinale. Poi raccogli le **GRANATE AL NAPALM**.
- Batti il coccodrillo (aspetta che mangi il contenitore di aria compressa e sparagli), raccogli il **MEDAGLIONE DEL LUPO**. Poi sali la scala e raccogli il **DOCUMENTO** e il **MEDAGLIONE DELL'AQUILA**. Usa la manopola valvola per fermare il ventilatore e scendere. Usa entrambi i medaglioni: poi torna dentro e usa la manopola per far riscendere il ponte e raccogli le **ERBA VERDE x2**. Torna indietro verso la zona sbloccata dai due medaglione.

FABBRICA

- Prosegui fino a dopo la corsa con la carrozza. Elimina gli zombie nel corridoio fino a raggiungere la Save Room. Qui raccogli le **GRANATE** e le **GRANATE AL NAPALM**.
- Lascia un'**ERBA VERDE**, la **PISTOLA** insieme a **TUTTE LE GRANATE**, poi raccogli L'**ACCENDINO**. Torna indietro.
- Nel corridoio, raccogli le **ERBA VERDE x2** e crea un **MIX DI ERBA VERDE x3**.
- Raccogli il **TASER** dal cadavere in uno dei corridoi. Poi usa l'accendino con il cannoncino a fianco alla funivia e raccogli la **CHIAVE ARMERIA**.
- Tornati alla Save Room deposita il **TASER** e crea un altro **MIX DI ERBA VERDE x3**. Riprendi la **PISTOLA**, il **LANCIAGRANATE** e tutte le **GRANATE ACIDE** e **NORMALI**.
- Appena fuori, vicino ai fusti in fondo ci sono altre **MUNIZIONI PISTOLA**. Entra nel treno.
- Nel treno, raccogli la **CHIAVE PANNELLO** e dal gabinetto le **GRANATE AL NAPALM**. Esci e usa la chiave con la console fuori dal treno.
- Batti il boss.

LABORATORI UMBRELLA

Recupera le **GRANATE AL NAPALM** dall'armadietto, l'**ERBA VERDE** e le **GRANATE ACIDE** dalla stanza. Deposita le **GRANATE ACIDE**, le **GRANATE** e l'**ERBA VERDE**. Infine, recupera e carica il **LANCIAGRANATE** con tutte le **GRANATE AL NAPALM**.

LABORATORI UMBRELLA CORRIDOIO BLU

Entra nel congelatore e raccogli il **FUSIBILE** poi utilizza il fusibile con la macchina lì vicino per ottenere il **FUSIBILE PRINCIPALE**.

LABORATORI UMBRELLA

- Torna al centro della biforcazione e usa il fusibile principale con la piattaforma per far tornare la corrente nel complesso. Vai poi nel corridoio rosso.

LABORATORI UMBRELLA CORRIDOIO ROSSO

- Vai in fondo al corridoio e prendi la porta sulla destra.
- Nella stanza, raccogli le **GRANATE AL NAPALM** dall'armadietto e i due **DOCUMENTI**. **NON USARE** lo spruzzatore gas anti-A.B.O: serve per lo scenario di Leon. Usa le **GRANATE AL NAPALM** per eliminare i rovi ed usa il condotto di aerazione.
- Nella nuova stanza elimina i Licker e prendi le **GRANATE** dall'armadietto in fondo. Poi esci.
- Vai verso la saracinesca nel corridoio, attivala ed elimina le Ivy con le granate al napalm per non farle respawnare. Prosegui.
- Sulla balconata, elimina la Ivy e prendi l'**ERBA VERDE x2**. Prosegui.
- Elimina i 3 Licker e prendi l'**ERBA VERDE x3** se riesci. Raggiungerai la Save Room.
- Posa **TUTTI I CURATIVI** tranne un'erba verde e porta con te la **CHIAVE ARMERIA**.
- Raccogli l'**ERBA ROSSA** e combinala con una verde per creare il **MIX DI ERBA ROSSA E VERDE**. Vai al Laboratorio.
- Usa la chiave con l'armadietto vicino all'ingresso e prendi le **GRANATE**. Poi, nel laboratorio raccogli la **SCHEDA D'ACCESSO**. Torna indietro.
- Vai nella zona delle uova ed entra. Elimina la falena e distruggi le larve sul computer. Usa il computer ed inserisci **GUEST**.
- Torna su, vai nel corridoio blu.

LABORATORI UMBRELLA CORRIDOIO BLU

- Apri la saracinesca e registra le tue impronte. La porta sarà accessibile solo con Leon nel secondo scenario. Usa la scheda d'accesso ed apri la porta qui vicino.
- Nella stanza raccogli le **GRANATE** e la **CARTUCCIA VACCINO** sul lettino appena vicino l'entrata. Elimina gli zombie, accendi la luce ed inserisci la cartuccia nel computer. Poi vai verso l'altro angolo della stanza ed arriva la console sul muro, usala. Poi raccogli il **DISCO MO**. Torna al computer per ottenere il **VACCINO BASE**. Torna al corridoio rosso.

LABORATORI UMBRELLA CORRIDOIO ROSSO

- Torna alla zona dei laboratori. Lungo il cammino, usa il disco MO per aprire la via d'uscita (la riconosci perché c'è una consolina a muro vicino ad una grossa porta).
- Torna nei laboratori ed usa la base vaccino con la console per creare il **VACCINO**. Torna alla Save Room e portati le armi più potenti che hai insieme ad un gran numero di munizioni e curativi.
- Vai verso l'uscita aperta dal disco MO ed entra. Usa l'ascensore e batti il boss.
- Usa l'ascensore e corri, il gioco è finito.

LEON B

STRADE DI RACCOON CITY

- Raggiungi il parcheggio. Nella guardiola prendi la **CHIAVE CABINA**. Apri la Zona Generatori.
- Nella Zona Generatori raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA**. Prosegui e sali.

R.P.D. SECONDO PIANO

- Nel corridoio raccogli l'**ERBA VERDE** e le **MUNIZIONI PISTOLA** sul cadavere beccato dai corvi. Sblocca la porta a metà del corridoio.
- Raccogli l'**ERBA VERDE x3**. Crea un **MIX DI ERBE VERDI x3**. Entra al piano di sotto.

R.P.D. PRIMO PIANO

- Raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** addosso al cadavere appena entri. Raccogli la **MANOPOLA VALVOLA** dallo scaffale e poi nell'ufficio le **MUNIZIONI PISTOLA** e apri la cassaforte con il codice **2236**. Raccogli le **MUNIZIONI FUCILE** e la **MAPPA**. Vai dietro la scrivania e raccogli le **ERBA VERDE x2**. Crea un altro **MIX DI ERBE VERDI x3**.

R.P.D. SECONDO PIANO

- Torna all'eliporto, usa la valvola per spegnere le fiamme nel corridoio. Vai alla Save Room del secondo piano.
- Nella Save Room lascia il **COLTELLO**, **UN CURATIVO** e le **MUNIZIONI FUCILE**.
- Torna nel corridoio e vai nel ripostiglio d'arte. Qui raccogli le **MUNIZIONI FUCILE** nascoste dietro la cassa di legno e la **SCHEDA BLU**.
- Nella Save Room raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** e la **CHIAVE PICCOLA**.
- Attraversa la balconata e attiva la shortcut, raccogli la **MEDAGLIA UNICORNO** in fondo dall'altro lato. Scendi nella Hall.

R.P.D. PRIMO PIANO

- Raccogli il **FUCILE** sulla scrivania e usa la scheda blu con il PC. Poi usa la medaglia unicorno con la statua e raccogli **LA CHIAVE DI PICCHE**.
- Nell'ala ad ovest usa la chiave con il cassettino per raccogliere le **MUNIZIONI FUCILE**.
- Nel corridoio del licker raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** addosso al cadavere e l'**ERBA VERDE** verso la fine del corridoio. Entra poi nella stanza qui di fianco usando la chiave. Raccogli il **DOCUMENTO** ed esci.
- Nella sala conferenze, nel retro raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** e poi usa l'accendino con il quadro per ottenere il **GIOIELLO ROSSO**.
- Nel corridoio camera oscura, raccoglie le **ERBA VERDE x2** e combinale per ottenere **MIX DI ERBA VERDE x3**. Entra nella camera oscura.

- Nella camera oscura raccogli il **DOCUMENTO** e le **MUNIZIONI PISTOLA** e lascia **UN CURATIVO** e il **GIOIELLO ROSSO**. Sali su.

R.P.D. SECONDO PIANO

- Risolvi l'enigma delle statue **(le due statue devono guardare quella al centro)** per ottenere il secondo **GIOIELLO ROSSO**. Dietro la statua raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA**. Prosegui.
- Nell'ufficio S.T.A.R.S. raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** dietro la scrivania di Wesker, il **RULLINO SEGRETO** (esaminando 50 volte la scrivania), **IL DOCUMENTO** e la **MAGNUM**. Prosegui.
- Dopo il filmato raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** nell'armadietto. Prosegui e torna alla Save Room oltre la balconata.
- Nella Save Room recupera il primo **GIOIELLO ROSSO**, posa la **MAGNUM** e il **RULLINO**.
- Nel ripostiglio d'arte, posiziona i gioielli e raccogli la **SPINA RE**.
- Nella Save Room posa la **SPINA RE**. Torna alla biblioteca.
- Raccogli l'**ERBA ROSSA**, sali e corri in fondo e cadi nel buco andando avanti sulla passerella di legno. Risolvi l'enigma (**i primi due scaffali a partire da sinistra li devi orientare a destra)**, prendi la **SPINA ALFIERE**. Torna indietro e raccogli la chiave lasciata da Sherry, la **CHIAVE DI QUADRI**.

R.P.D. PRIMO PIANO

- Torna alla camera oscura. Lascia il **FUCILE** e la **SPINA ALFIERE**.
- Nel magazzino delle prove raccogli il **RULLINO** e le **MUNIZIONI FUCILE**. Prosegui.
- Raccogli l'**ERBA VERDE**, la **CHIAVE DI CUORI**, **IL DOCUMENTO** e le **MUNIZIONI PISTOLA** dall'armadietto. Sblocca la porta.
- Torna alla Save Room qui vicino, deposita il **RULLINO**, le **MUNIZIONI FUCILE** e l'**ERBA VERDE**.
- Vai nel corridoio est. Resisti e spingi gli zombie e raccogli l'**ERBA VERDE** vicino al distributore. Ora eliminali e se devi curati e prosegui nel corridoio interrogatori.
- Qui usa la chiave di quadri e scartala. Nella stanza recupera la **SPINA TORRE**.
- Vai nella stanza successiva e appena entri vai verso destra e raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** dallo scaffale di legno. Esci e nel corridoio raccogli l'**ERBA ROSSA** e combinala per creare il **MIX DI ERBA ROSSA E VERDE**.
- Torna alla Save Room della Hall e recupera il **FUCILE** e le **MUNIZIONI FUCILE**.
- Esci fuori dall'R.P.D. e recupera l'**ERBA VERDE**.
- Ora torna all'ufficio est, elimina i nuovi zombie e sblocca la porta con la chiave di cuori.
- Nel corridoio, raccogli le **ERBA VERDE x2** e scendi le scale.

R.P.D. SOTTERRANEI

- In fondo, sul carrello ci sono **MUNIZIONI PISTOLA**.
- Nel percorso della Save Room di Claire, c'è un'**ERBA ROSSA**. Crea un **MIX DI ERBA ROSSA E VERDE**.
- Nella save room di Claire lascia i **MIX DI ERBA ROSSA E VERDE**, un'**ERBA VERDE** e la **PISTOLA**. Recupera **LE TRE SPINE**.
- Entra nella Stanza Generatore, raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** nascoste sul tavolino di legno, **l'ERBA**

VERDE e la **MAPPA**. Risolvi l'enigma **(su, su, giù, su, giù)**.
- Prosegui verso il parcheggio. Filmato. Raccogli l'**ERBA VERDE** nel parcheggio ed aiuta Ada a spostare il furgone. Prosegui verso le celle NON RACCOGLIENDO NULLA. Da Ben, raccogli il **GANCIO BOTOLA**.
- Vai nell'altra zona che è un canile e usa il gancio botola sulla botola. Vai nelle fogne.
- Entra nella zona del boss (è la porta più vicina alla saracinesca), usa le tre spine. Esci.

ADA

- Trova le **MUNIZIONI FUCILE** nella tromba dell'ascensore, dopodiché vai nell'altro edificio e risolvi l'enigma (devi creare un ponte con le casse di legno) per ricevere la **CHIAVE DI FIORI**. Torna indietro e dai gli oggetti a Leon.

R.P.D. SOTTERRANEI

- Torna indietro al canile. Qui raccogli l'**ERBA ROSSA** ed elimina i cani. Raccogli in una delle celle l'**ERBA BLU**. Uscendo, raccogli il **RULLINO** sulla destra. Attento agli zombie sulla via del ritorno sia nel sottopassaggio che sopra. Prima di risalire al primo piano, usa la chiave di fiori sulla sala mortuaria ma NON APRIRLA.

R.P.D. PRIMO PIANO

- Entra nella stanza del custode. Raccogli le **MUNIZIONI FUCILE** dall'armadietto e le **MUNIZIONI MAGNUM** e il **DOCUMENTO** nel retro.
- Torna alla Save Room del primo piano, deposita le **MUNIZIONI MAGNUM** e le **MUNIZIONI PISTOLA** prendi due **ERBE VERDI**. Crea un **MIX DI 3 ERBE VERDI** e un **MIX DI ERBA ROSSA, BLU E VERDE**. Deposita successivamente l'**ERBA ROSSA,BLU E VERDE**.
- Vai nella stanza di Irons, raccogli il **DOCUMENTO** sulla sedia. Continua e raccogli nel retro la **MANOVELLA** e il **DOCUMENTO**.
- Torna nel corridoio interrogatori e apri la porta in fondo: al suo interno risolvi l'enigma delle torce **(la soluzione dovrebbe essere 12 – 13 - 11 ma varia a seconda del seed della partita)** e raccogli l'**INGRANAGGIO D'ORO**.
- Passa dalla stanza di Marvin, raccogli la **CHIAVE PICCOLA**.
- Passa nella Camera Oscura e sviluppa tutti i **RULLINI** se ti interessano.

R.P.D. SECONDO PIANO

- Sali al secondo piano e prima della libreria apri il cassettino per ricevere le **PARTI PISTOLA**. Pro tip: le parti pistola aggiungile alla pistola una volta che l'arma è scarica, otterrai nuove munizioni a costo zero. Inoltre, se ti interessa sparare un solo colpo e non tre in rapida successione seleziona la voce AUTO quando esamini la pistola e fai comparire la scritta MANUALE.
- Sali al terzo piano, utilizza l'ingranaggio nella torre orologio e raccogli la **SPINA CAVALLO**.

R.P.D. SOTTERRANEI

- Non andare da Ben ma torna indietro verso la sala mortuaria e usa la chiave scartandola. Raccogli la **SCHEDA ROSSA** e fatti strada verso l'armeria lì vicino e aprila.
- Nell'armeria, raccogli solo le **MUNIZIONI PISTOLA** e **MUNIZIONI FUCILE**. Torna indietro da Ben. Raccogli l'**ERBA VERDE** e l'**ERBA BLU** nella cella e crea il **MIX DI ERBA BLU E VERDE**.
- Vai di nuovo verso le fogne ed entra nella Save Room.

FOGNE

- Nella Save Room, deposita il **MIX DI ERBA BLU E VERDE**, le **MUNIZIONI MAGNUM** e le **MUNIZIONI PISTOLA**. Raccogli l'**ERBA BLU** qui dentro e crea un **MIX DI ERBA ROSSA, BLU e VERDE** e poi **depositalo**. Porta con te le **MUNIZIONI PISTOLA**, la **PISTOLA e** un **CURATIVO**.
- Nella zona del boss, piazza l'ultima spina nella porta per farlo apparire e battilo. Curati se hai subito danni.
- Proseguendo verso la Save Room, raccogli l'**ERBA BLU x2**.
- Nella nuova Save Room, raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** dal mobiletto di legno e il **DOCUMENTO**. Raccogli dal baule due mix di curativi e combinali con le erbe blu per ottenere dei **CURATIVI** più potenti. Deposita **TUTTI I CURATIVI** e il **FUCILE** e raccogli la **MANOPOLA VALVOLA**. Sposta poi l'armadietto e apri il magazzino. Scendi.
- Usa l'accendino per accendere le lampade ad olio qui sotto. In questo modo potrai raccogliere **MUNIZIONI FUCILE** e le **MUNIZIONI MAGNUM**. Torna su.
- Deposita le **MUNIZIONI FUCILE**. Prosegui lungo l'ascensore e scendi. Filmato.

ADA, PARTE 2

- Raccogli la **MAPPA** sul muro e insegui Annette Birkin. La via fino al prossimo filmato è abbastanza obbligata. Filmato.
- Una volta avvenuto il filmato, attraversa il ponte di metallo e scendi la scala.

FOGNE

- Vai verso l'alto e prendi il nuovo ascensore. Nella Save Room di Claire, raccogli l'**ERBA VERDE x3** e combinale per creare il **MIX DI ERBE VERDI x3**. **Depositalo** e raccogli le **MUNIZIONI PISTOLA** dal borsone. Torna giù. NOTA: volendo puoi tornare fino alla stazione di polizia qui se prosegui dalla porta (è utile se hai dimenticato qualcosa ma se hai seguito la guida non ne hai più bisogno).
- Appena sei nelle fogne vai verso l'alto e entra nella piccola alcova con i due soldati morti per ottenere da uno di loro la **MEDAGLIA LUPO**. Prosegui.
- Nella nuova zona utilizza la medaglia lupo con il dispositivo a muro e poi prosegui sulla sinistra.
- Usa la manopola per far scendere il ponte di metallo, poi oltrepassalo e riutilizzala. Dall'altro lato, raccogli l'**ERBA VERDE x2** e le **MUNIZIONI FUCILE**. Prosegui.
- Prosegui e doppio filmato. Sali la scala da dove è scesa Ada e in questo piano trova la **MEDAGLIA AQUILA**.
- Usa la manopola valvola e ferma le eliche. Sali nella shortcut per tornare alle fogne.

- Prosegui fino al dispositivo dell'acqua evitando i nemici e usa la medaglia aquila per proseguire.

FABBRICA

- Richiama la carrozza e salici sopra. Nella carrozza dovrai sparare al braccio di G3 un tot di volte finché non ti fa proseguire.
- Fuori dalla carrozza, usa l'accendino sul cannoncino per evidenziare la **CHIAVE ARMERIA**. Prosegui fino alla Save Room eliminando tutti i nemici.
- Nella Save Room deposita i **CURATIVI** e la **MANOPOLA VALVOLA**. Raccogli le **MUNIZIONI FUCIL E** e le **MUNIZIONI MAGNUM**. Torna giù da dove sei venuto.
- Nei corridoi antecedenti alla Save Room puoi trovare un'**ERBA VERDE**, un'**ERBA BLU** e le **PARTI FUCILE**. Torna alla Save Room. Pro tip: le parti fucile aggiungile al fucile una volta che l'arma è scarica, otterrai nuove munizioni a costo zero.
- Porta con te **DUE MIX DI ERBE** e **IL FUCILE** con le **MUNIZIONI FUCILE**. Lasciati **UNO SPAZIO** nell'inventario. Prosegui.
- Appena fuori, vicino ai fusti in fondo ci sono altre **MUNIZIONI PISTOLA** e la **MAPPA**.
- Scendi con la piattaforma di servizio e entra nella nuova zona per trovare la **CHIAVE PANNELLO**. Che tu decida ora di guardare la telecamera o meno, il T-103 attaccherà. Se sei di fretta, raccogli semplicemente la chiave e torna indietro: comunque sia evitalo e torna nella Save Room.
- Usa la chiave vicino al pannello dove c'è Ada. Vai di nuovo verso la piattaforma e usa il pannello elettrico vicino al treno.
- Dopo i filmati successivi, nel gabinetto del treno ci sono le **MUNIZIONI MAGNUM**. Raccoglile ed esci.
- Affronta e batti il boss (la pistola in modalità automatica fa miracoli).
- Appena sparisce la musica, torna sul treno. Filmato.
- Esci dal treno, sali sulla piattaforma ed entra nel condotto di aerazione. Filmato.

LABORATORI UMBRELLA

- Prosegui verso la telecamera e oltrepassa le doppie porte. Porta con te solo il **FUCILE** (e le **PARTI FUCILE** se non l'hai ancora modificato), le **MUNIZIONI FUCILE** e un **CURATIVO POTENTE**. **Deposita** tutto il resto.
- Spingi la cassa sull'ascensore. Scendi con l'ascensore. Spingi la cassa verso il corridoio in alto: ci sono due casse simili accatastate l'una sull'altra e questa fa da trampolino.
- Usa l'ascensore arrugginito qui vicino per scendere. Arrivato giù, elimina i due licker e in fondo riattiva la corrente. Risali l'ascensore.
- Tornato su, vai in fondo e trova il punto di salvataggio: qui ci sono altre **MUNIZIONI FUCILE** e un **DOCUMENTO** da raccogliere.
- Usa l'ascensore delle casse e torna su. Torna nel corridoio dove sei arrivato e percorrilo fino in fondo. Entra nell'ascensore e premi il tasto.
- Una volta arrivato su, elimina i nemici e prosegui verso sinistra. NOTA: se sali sul treno ancora una volta, Leon noterà che Ada non c'è.

LABORATORI UMBRELLA CORRIDOIO BLU

Entra nel congelatore e raccogli il **FUSIBILE** poi utilizza il fusibile con la macchina lì vicino per ottenere il **FUSIBILE PRINCIPALE**.

LABORATORI UMBRELLA

- Torna al centro della biforcazione e usa il fusibile principale con la piattaforma per far tornare la corrente nel complesso. Vai poi nel corridoio rosso.

LABORATORI UMBRELLA CORRIDOIO ROSSO

- Vai in fondo al corridoio e prendi la porta sulla destra.
- Nella stanza, raccogli il **LANCIAFIAMME** dall'armadietto e i due **DOCUMENTI** e la **SCHEDA ACCESSO**. **ATTIVA** lo spruzzatore gas anti-A.B.O: esso serve per eliminare più facilmente i nemici. Usa il condotto di aerazione.
- Nella nuova stanza elimina i Licker e prendi le **MUNIZIONI FUCILE** dall'armadietto in fondo. Poi esci.
- Vai verso la saracinesca nel corridoio, attivala ed elimina le Ivy con il lanciafiamme per non farle respawnare. Prosegui.
- Sulla balconata, elimina la Ivy e prendi l'**ERBA VERDE x2**. Prosegui.
- Elimina i 3 Licker e prendi l'**ERBA VERDE x3** se riesci. Raggiungerai la Save Room. Qui raccogli dall'unico computer attivo la **MAPPA**.
- Posa **TUTTI I CURATIVI** e il **LANCIAFIAMME**. Porta con te la **CHIAVE ARMERIA** e un mix di **ERBA BLU E VERDE**.
- Raccogli l'**ERBA ROSSA** e combinala con il mix di ERBA BLU E VERDE per creare il **MIX DI ERBA BLU, ROSSA E VERDE**. Vai al Laboratorio.
- Usa la chiave con l'armadietto vicino all'ingresso e prendi le **PARTI MAGNUM**. Poi, nel laboratorio raccogli la **CHIAVE SALA ENERGIA**. Pro tip: le parti pistola aggiungile alla pistola una volta che l'arma è scarica, otterrai nuove munizioni a costo zero.
- Esci e vai nella zona delle uova ed entra. Elimina la falena e distruggi le larve sul computer. Usa il computer ed inserisci **GUEST**.
- Torna su, vai nel corridoio blu. Sulla via del ritorno incontrerai le Ivy ma puoi eliminarle facilmente anche con il fucile grazie al gas.

LABORATORI UMBRELLA CORRIDOIO BLU

- Usa la scheda d'accesso ed apri la porta qui vicino. Al suo interno, raccogli le **MUNIZIONI MAGNUM**. Torna nel corridoio.
- Apri la saracinesca e registra le tue impronte. La porta sarà accessibile adesso. Al suo interno elimina i tre licker e raccogli il **MITRA**. Fatto questo, dovrai tornare indietro fino a dove hai spostato la cassa per usarla da trampolino. Lungo la strada verrai attaccato dal T-103 ma basta evitarlo.

LABORATORI UMBRELLA

- Nella zona delle casse, deposita le **MUNIZIONI MAGNUM** e il **MITRA**.
- Sali nella zona dove prima hai spostato la cassa. Sblocca la porta e scarta la chiave. Prosegui, filmato.
- Dopo il filmato raccogli la **CHIAVE PRINCIPALE** vicino al corpo di Ada.
- Torna all'ascensore e scendi di nuovo alla stazione del treno giallo, usa la chiave principale per aprire la porta qui vicino e ci sarà un filmato con Sherry.
- Usa la chiave principale con il terminale all'interno dell'ascensore. Filmato.

STAZIONE DEL TRENO

- Vai nella carrozza in fondo e raccogli la **CHIAVE PIATTAFORMA**. Porta con te la **MAGNUM**, le **MUNIZIONI MAGNUM** e **DUE MIX DI CURATIVI**. Deposita il **FUCILE** e le **MUNIZIONI FUCILE**. Lascia almeno due spazi liberi nell'inventario.
- Torna indietro ed esci dal treno. Apri il cancello in alto e scarta la chiave. Sali le scale e dall'altro lato trova la console e premi il pulsante. Raccogli il **CONNETTORE POSITIVO** e il **CONNETTORE NEGATIVO**.
- Trova la porta grigia qui vicino. Entra.
- Qui dentro usa uno dei connettori vicino alla console e li userai automaticamente entrambi. Attiva anche la console.
- Inizierà la bossfight con l'ultima versione del Tyrant. Se vuoi farla legit, allontanati e crea spazio fra te e il mostro, cercando le finestre per colpirlo. Se vuoi velocizzare il tutto, lasciati colpire e curati solo quando sei sicuro di stare per morire. Comparirà Ada che lancerà nell'arena il **LANCIARAZZI**. Appena hai la possibilità prendilo, equipaggialo e mira bene: un colpo basterà per uccidere il Tyrant.
- Torna indietro all'ingresso del treno ma prima di entrare vai in fondo e usa la console a muro per aprire il cancello. Attenzione agli zombie! Liberati di loro usando la magnum.
- Fatto questo entra nel treno ed entra nella cabina di pilotaggio. Filmato.

- SORPRESA! G5 non ti lascerà andare via. Usa il proiettile restante del lanciarazzi se ce l'hai e scarica tutti i colpi della magnum addosso al boss. Morirà dopo poco se ne hai almeno una dozzina.
- Torna indietro verso la cabina di pilotaggio e il gioco si completerà. Goditi il filmato finale.